

Hinweise zum Maschinensprachspielprogramm "PANIK"
für das EG2000 Colour-Genie (c) 1982 TCS

- Laden des Programms:

READY
► SYSTEM (RETURN)

*? PANIK (RETURN)

Nach dem Einladen startet das Programm automatisch.
Ein Ladefehler führt zu "MEM SIZE?".
Für genauere Details oder bei Problemen lesen Sie bitte das
beiliegende Informationsblatt "Laden von Bändern auf dem
Colour Genie".

- Programmablauf:

"Panik" ist ein Spiel für zwei Personen, die gegeneinander spielen.

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Spiel zu starten.
Drücken Sie die (T)-Taste, so wird das Programm über die Tastatur gesteuert.
Wenn Sie die EG2013 Joysticks angeschlossen haben, können Sie auch mit diesen das Spiel steuern - In diesem Fall drücken Sie zum Spielstart die (J)-Taste.

Anschließend erwartet das Programm eine Festlegung der Spielgeschwindigkeit. Dazu drücken Sie eine der Tasten von (0) bis (9). (0) ist die höchste Spielgeschwindigkeit (Bei dieser Geschwindigkeit hat das Programm seinen Namen wirklich zu Recht); (9) ist die niedrigste Spielgeschwindigkeit. Nach Eingabe der Spielgeschwindigkeit fragt das Programm noch die Namen der beiden Spieler ab.

Anschließend kann das Spiel beginnen!

Der linke Spieler zieht auf dem Bildschirm eine grüne Linie, der rechte Spieler eine orange Linie.

Sinn des Spieles ist es nun, seine Linie so zu ziehen, daß der Gegner blockiert wird, d.h. daß er seine Linie gegen die Wand, gegen seine Linie oder gegen die gegnerische Linie steuern muß. Ein Kreuzen der Linien ist nur dann möglich, wenn beide exakt zur gleichen Zeit in einem Punkt zusammentreffen.

Je nachdem, wie hoch Sie die Spielgeschwindigkeit gewählt haben, ist "Panik" eher ein Reaktions- oder ein Strategiespiel.
Wenn Sie mit Tastatur spielen, werden folgende Tasten benutzt:

Linker Spieler

oben
(W)
links (A) (S) rechts
(Z)
unten

Rechter Spieler

oben
(A)
links (;) (-) rechts
(/)
unten

Bei Steuerung über die Joysticks, bewegt jeder Spieler seinen Steuerknüppel in die gewünschte Richtung. Dabei sollte man seinen Steuerknüppel eindeutig in die gewünschte Richtung bewegen, so daß das Programm keine falschen Richtungen wählt. Zu erwähnen ist noch, daß sich bei Steuerung über Joysticks die Spielgeschwindigkeit etwas mit der eingeschlagenen Richtung ändert, da der Computer zur Ermittlung verschiedener Joystick-Positionen unterschiedlich lang braucht.

Nach jeder Runde gibt das Programm den aktuellen Spielstand an. Zu diesem Zeitpunkt können Sie durch Drücken der (BREAK)-Taste auch das Endergebnis abrufen.